

DANIELE TASCINI

SIMONE LUCIANI

卓尔金历

玛雅日历

玛雅日历游戏板由1个26齿的卓尔金历齿轮和5个代表玛雅文明发展地区（帕伦克、乌斯马尔、蒂卡尔、亚斯奇兰和奇琴伊察）的小齿轮组成。玩家们在游戏中领导着各个玛雅部落。

游戏板上多种多样的行动可以强化你的部落。在你的回合中，你可以将工人们放置在齿轮上或者将工人从齿轮上取出。工人们会在你取出它们时执行行动。

当所有玩家都进行过一回合之后，卓尔金历齿轮会前进一天，推动所有在齿轮上的工人前进一个位置，这会导致你取出工人时工人们执行的行动有所变化。

玉米是基础资源，不仅为你的人民提供食物还可以当做货币使用。你可以花费行动来生产食物，获得资源，建造建筑以及发展科技。有些行动会得到神明的护佑，而有些会触怒他们。你可以朝拜神明（奎策尔夸托，库库尔坎和恰克）并在游戏板中的三个对应的神庙轨道上前进。最虔诚的部落将获得最丰厚的回报。

整局游戏神明会奖励两次胜利点数。你也可以通过建造某些建筑或者将水晶骷髅搬运到奇琴伊察来赚取胜利点数。游戏会在卓尔金历齿轮旋转一周后结束。你剩余的资源会被换算成胜利点数，同时你也会从某些纪念碑上获得胜利点数。最后拥有最高胜利点数的玩家将会获胜。



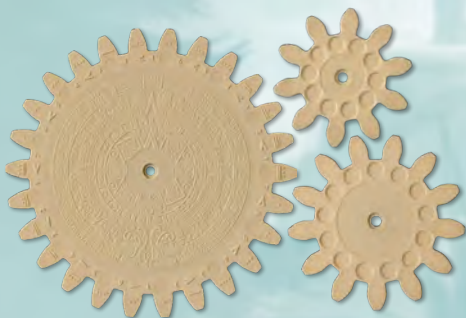
游戏配件

游戏板

包含6个可拼接的板块。



6个不同尺寸的齿轮



1张贴纸



6个塑料纽扣



4种颜色共24个工人

(每位玩家6个)



4种颜色共28个标记

(每位玩家7个)



4种颜色共4个计分标记

(每位玩家1个)



65个木制方块

代表资源(木头, 石头, 黄金)



13个水晶骷髅

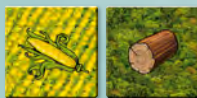


65个价值1或5的玉米指示物



28个收获片

(16个玉米收获片和12个木头收获片)



21个起始财富片



13个纪念碑



2个时代共32个建筑



4种颜色4个双面的玩家板



1个起始玩家标记



物资

图标与其对应实际物资之间的图示:



游戏中只存在13个水晶骷髅。当第13个水晶骷髅被获取时, 玩家不能再获取水晶骷髅。

在罕见的情况下你可能会用光其他资源标志, 这时可以用代替品代替缺少标志。

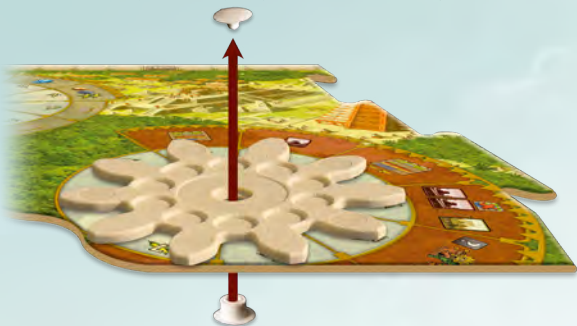
第一次游戏之前

配件板

小心地将游戏配件从配件板上取下来。

游戏板

按照下图用塑料纽扣将所有齿轮和游戏板连接。共有3种不同尺寸的齿轮，确保你的齿轮链接到了游戏板的正确位置上。



贴纸

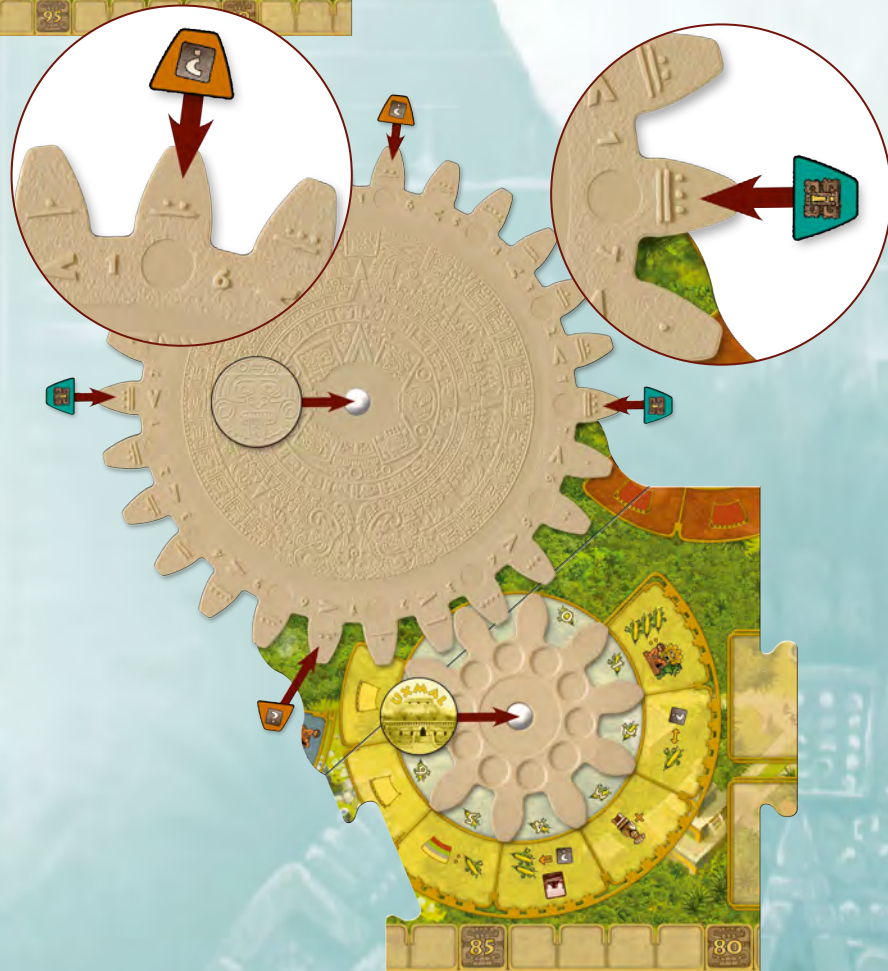
连接齿轮之后，在上面贴上对应的贴纸。

如图所示，将4个代表供给日的贴纸贴在卓尔金历齿轮对应的位置。

注：游戏结束后不需要拆下齿轮，可直接收纳在盒中，再次拼接游戏板时齿轮依然可以正常运作。贴纸和纽扣也会留在对应的位置上。

拼接游戏板

当你连接纽扣并贴上贴纸后，如下图所示组装游戏板可避免损坏配件。



准备游戏

将拼接好的游戏板放在桌子中央。如图所示将其余配件摆放在游戏板周围。本插图展示的是4人游戏时的起始设置。2-3人游戏设置请查看下一页。



银行

将所有的木头，石头，黄金，水晶骷髅和未用到的工人放在便于拿取的地方组成银行。玉米银行放在卓尔金历齿轮的中央。

丛林

与帕伦克齿轮相对应的是4组丛林中的农田，是4块可以被清理和种植的区域。在每块农田上放置1个玉米收获片。帕伦克行动2（2玉米标记所对应的行动）所对应的一组农田只能产出玉米，而其他的3组农田还可以产出木头。在帕伦克行动3, 4, 5对应的每个农田的玉米收获片上覆盖1个木头收获片。

日历

将卓尔金历齿轮的两个时代更替供给日中的一个（贴有蓝绿色贴纸的轮齿）旋转到箭头处。

起始玩家

将起始玩家标记交给最近进行过『献祭』的玩家。如果出现平手，将起始玩家标记交给下一次愿意进行『献祭』的玩家。

起始玩家标记不会被传递。你可以将工人放置在起始玩家位置来夺取它，详见后文。



计分标记

所有玩家将他的/她的计分标记放置在计分轨道的0处。



玩家准备

每位玩家选择一种颜色，并拿取相应颜色的物品。

1个玩家板

每个玩家游戏开始时将玩家板调整至颜色明亮的一面。

3个工人

起始财富片

所有设置结束后（包括展示建筑和纪念碑）将起始财富片洗混，每位玩家秘密抽取4片，然后从中选区2片保留，弃置其余2片。当所有人选择完毕后展示选择的起始财富片，并获取卡片上相应的物资。（各卡片效果请查阅第16页）所有玩家保留起始财富片，有些效果会在游戏中使用到。

玩家标记

每位玩家放置对应其颜色的7个玩家标记：

3座神庙轨道中的白色位置各放置1个玩家标记

4个科技轨道最左侧各放置1个玩家标记

建筑&纪念碑

将建筑和纪念碑面朝下分成3叠——时代1建筑，时代2建筑和纪念碑。均匀洗混每一叠。

纪念碑区域

抽取6片纪念碑正面向上放置在游戏板上。

将剩余的纪念碑放回游戏盒，本次游戏中不会再次使用到。

建筑区域

抽取6片时代1建筑正面向上放置在建筑区域。剩余的时代1和时代2建筑正面向下放置在旁边。

放置位置中英对照



PALENQUE
帕伦克



YAXCHILAN
亚斯奇兰



TIKAL
蒂卡尔



UXMAL
乌斯马尔



CHICHEN ITZA
奇琴伊察

2或3人游戏



当游戏人数小于4时游戏准备会有所不同。游戏板上的这些标记提示了这些变化。

纪念碑

更少的人意味着出现更少的纪念碑：

- 3人游戏时抽取5片纪念碑；
- 2人游戏时抽取4片纪念碑。

丛林

更少的人意味着每组农田上的收获片会更少。将每组4片替换为：

- 3人游戏时3片；
- 2人游戏时2片。

傀儡工人

每位玩家抽取起始财富片后，选择保留2片之前，使用未被玩家选择颜色的工人作为傀儡工人占据齿轮上的行动槽，遵循以下规则：

1. 将剩余的起始财富片洗混，随机抽取，每次抽取1片。
2. 每片起始财富片下方都会注明1个特别的行动槽（中英对照见本页）。将一名傀儡工人放置在该行动槽。
3. 如果这是这个齿轮上放置的第一个傀儡工人，立即在同一齿轮该行动槽正对的行动槽上放置第二个傀儡工人，（即使该行动槽没有对应的数字）。例外：奇琴伊察齿轮不遵循此条规则。
4. 不断抽取起始财富片直到将所有的未被挑选颜色的傀儡工人全部放置：3人游戏6名，2人游戏12名。

傀儡工人在游戏中不会被取走。你可以选择使用玩家标记来代替傀儡工人，以便于区分玩家的工人和傀儡工人。

示例：



根据起始财富片上的注明应该在帕伦克行动5上放置一名傀儡工人。如果这是帕伦克齿轮上第一个傀儡工人，则需要再在帕伦克行动0上放置第二名傀儡工人。（如果有剩余的傀儡工人可以放置的话）

游戏流程

每个游戏轮有2或3个阶段：

1. 玩家执行自己的回合。从起始玩家开始顺时针方向进行，每个玩家执行自己的回合。
2. 在供给日，喂养工人并领取奖励。整局游戏中一共有4个供给日。大多数时候会跳过这一阶段。
3. 旋转日历。将中央的卓尔金历齿轮逆时针旋转——通常只旋转1天。如果有人占据了起始玩家位置，则这时将起始玩家标记交给他。

所有的细节会在下文提及。

游戏将会进行两个时代，对应着卓尔金历齿轮旋转一周的时间。拥有最高胜利点数的玩家获得胜利。

玩家回合

从起始玩家开始，顺时针依次执行回合。在你的回合你必须执行以下行动之一：

- 放置任意数量的工人并为他们支付对应数量的玉米，
- 或者：从齿轮上取出任意数量的工人并执行效果。

在你的回合你必须放置或者取出工人。你不能跳过你的回合，也不能同时放置和取出工人。

注：游戏中玩家的第一回合因为没有工人在齿轮上，所以必须执行放置行动。

乞讨玉米

在你回合开始时，如果你持有2或以下的玉米，你可以乞讨玉米。如果选择乞讨玉米，你需要先弃掉所有玉米，然后从银行中获得3个玉米（也就是从银行拿取，直到你正好拥有3个玉米）。但你的愚蠢行为会触怒神明，你必须选择一座神庙下降1级你的神庙等级。具体细节查阅神庙部分（第10页）。

如果你没有足够的玉米放置1个工人，也没有工人在齿轮上，你必须乞讨玉米。

放置工人

游戏开始时你拥有3个工人，在游戏过程中你可以获得更多的工人。你必须至少有1个可以行动的工人（不在齿轮上并且不在银行里）来执行放置工人的行动。

如果你选择放置工人（而非取出工人动作）你必须放置至少1个可以行动的工人到齿轮上，在你的回合中你可以放置多个，甚至全部工人。

你需要选择一个齿轮，然后将可以行动的工人放置在未被占据的数字最小的行动槽上来执行放置工人的行动。（数字最小的行动槽是0）

示例：



红色玩家在上一回合放置在帕伦克齿轮上的工人现在在行动槽1上。现在绿色玩家要在帕伦克齿轮上放置工人。第一个工人必须放置在行动槽0，因为它是未被占据的数字最小的行动槽。第二个必须放置在行动槽2上，因为行动槽1已经被占据。她想将第三个工人放置在亚斯奇兰，则必须放置在行动槽0。

放置工人需要支付玉米：

- 你需要支付的玉米数等于本回合放置工人的行动槽对应的数字之和。



- 你还需要根据你放置的工人数量，支付在玩家板上对应数量的玉米。注：粗体的数字是需要支付的数量总和。在括号里的数字是每放置一个工人增加的玉米支付数量。

0	(+0)
1	(+1)
3	(+2)
6	(+3)
10	(+4)
15	(+5)

示例：

在上一个例子中，绿色玩家需要支付5个玉米：

- 在行动槽0, 0, 2上放置工人一共需要支付2个玉米。
- 放置了3个工人需要支付3个玉米。

绿色玩家有第4个可以行动的工人，但是她不能放置。放置第4个工人至少要支付额外3个玉米，但她并没有足够的玉米。

示例2：



当红色玩家在帕伦克齿轮上放置2个工人时，必须放置在行动槽3, 4。第一个工人需要支付3个玉米（3+ (+0)），第二个工人需要支付5个玉米（4+ (+1)）。

总共8个。红色玩家还有玉米供第三个工人放置，但她并没有多余的可行动工人了。

如果你不能为你放置的工人支付玉米，则你不能放置他。你也不能选择放置0个工人。

如果你必须放置工人（齿轮上已经没有你的工人了），并且你不能支付足够的玉米，你必须乞讨玉米，如上文所示。

注：在帕伦克和奇琴伊察齿轮之间还有一个行动槽——起始玩家位置。如果未被占据，你可以像将工人放置在行动槽0一样，将工人放置在该位置，具体细节见起始玩家位置部分。（第10页）

取出工人

如果你有至少1个工人在齿轮上，你可以执行取出工人行动而非放置工人。当你取出工人时，从齿轮上拿走至少1个自己的工人。你可以选择取出1个，一些或者全部工人。

对于每个取出的工人，都需要执行以下行动之一：

- 执行取出工人位置的行动。
- 执行同一齿轮上比取出工人位置数字小的行动，数字每差1，就需要支付1个玉米。（不考虑是否有工人已经占据了数字较小的位置）
- 什么都不做。（依然拿走工人）

你必须按照顺序执行你所选择的行动，所以要预先决定好取出工人的顺序。

示例：

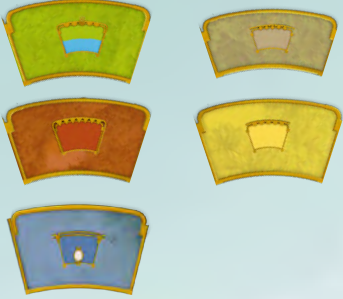


红色玩家已经没有可以行动的工人了，她必须选择取出工人。她决定取出行动槽2的工人，然后获得1个石头和1个玉米。此时红色玩家还想要1个石头，而还有一种方式可以让她获得石头。她将行动槽3的工人取出，然后支付1玉米来执行行动槽2的行动，再次获得1个石头和1个玉米。她不要木头，所以决定将行动槽1的工人留在齿轮上。（这样在本轮结束它可以前进）。结束时她一共获得了2个石头和1个玉米（获得2个玉米，但是支付了第一次获得的1个）。

注意取出工人的顺序很重要。如果红色玩家没有玉米，当她取出行动槽3的工人时就没有办法支付玉米去执行行动槽2的行动。她将被迫执行行动槽3的行动（或者什么都不做）。

自由选择行动

最高数字的行动槽对应的是自由选择行动。大多数齿轮上自由选择行动是行动6和7，在奇琴伊察齿轮上是行动10。当你从这些行动槽上取出工人时，可以执行这个齿轮上任意一个行动，并且不需要额外的花费。



每个齿轮代表着玛雅文明发展的不同地区，并且提供了一些特定的行动，每个行动都有一个对应的数字。

当你从齿轮上取出工人，你可以执行一个由取出工人位置决定的行动。你也可以执行同一齿轮上比取出工人位置数字小的行动，数字每差1，就需要支付1个玉米。你甚至可以不执行行动。

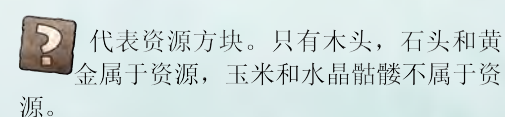
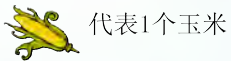
大体上，数字越高的行动收益越大，卓尔金历齿轮的每次转动都会使得你的工人前进到更有价值的位置上。

物资

执行行动时玩家可能会获得或者失去一些物资。当你获得物资时，从银行拿取相应的标记并放置自己面前。有些行动需要花费一些物资，当物资被花费时将相应的标记交还给银行。如果你不进行支付，则不能执行相应的行动。

木头，石头和黄金被称为『资源』。木质方块代表了这些资源。

物资列表：



旋转日历

当所有玩家都执行完自己的回合后，卓尔金历的齿轮会逆时针旋转1天，这将导致所有被放置的工人前进一个位置。

所有在最高数字行动槽的工人（大多数齿轮是7，奇琴伊察是10）会被推下齿轮，回到拥有者手中。被推下的工人不会执行任何行动。

注：你需要在工人被推下齿轮前取出他们。

注：傀儡工人不会被推下齿轮。整局游戏中他们都将占据对应的行动槽。这意味着有时候他们会占据一个没有数字的行动槽。

如果本轮没有玩家占据起始玩家位置，从银行取出一个玉米放在卓尔金历现在对应箭头的轮齿上。另一方面，如果有工人占据了起始玩家位置，旋转日历的规则会变得不同。具体细节查阅起始玩家位置部分（第10页）



行动

科技

科技可以在你执行某些行动时提供增益。关于增益的细节描述请查阅科技部分（第12页）。

科技列表在游戏板上有4条不同的科技轨道，每条有5个等级。当你发展科技时你可以选择一条轨道前进。



要将科技从起始区域发展到等级1，必须支付1个资源方块（木头，石头或黄金）。



将科技从等级1发展到等级2，必须支付2个资源方块（可以是同一种类或者不同种类）。



将科技从等级2发展到等级3，必须支付3个资源方块。等级3是你到达的最高科技等级，但是你依然可以发展这项科技来获得一次性奖励。



当你『发展』一项等级3的科技时，你必须支付1个资源方块，并立即获得对应的奖励。你的标记依然会留在等级3区域，并且这个行动可以被重复执行，你可以在发展科技的时候进行这一行动。

建筑和纪念碑

有些行动允许你建造建筑和纪念碑。每个建筑或纪念碑的花费在该卡牌的左上角，如果你想建造建筑或纪念碑，你必须花费相应的物资，否则你不能建设它。

当你建造建筑或纪念碑时，支付相应的物资，并将该建筑或纪念碑放置在自己面前。

示例：



一位玩家需要执行一个建造行动，并且支付1个石头和1个黄金才能建造这个建筑。

所有的可建造的纪念碑会在游戏开始时展示。当有玩家建设纪念碑后，纪念碑区域不会再补充。

但是建筑区域会在玩家的回合间补充至满。在回合结束时，如果你在本回合建造了任何建筑，你需要从建筑卡牌堆抽取对应建造数量的建筑补充到建筑区。

在游戏的前半段，只能建造时代1的建筑。游戏进行到中点时，所有在游戏板上的时代1的建筑都会被移除，然后用时代2的建筑补充建筑区。游戏的后半段只能建造时代2的建筑。

具体细节请查阅建筑&纪念碑部分。（第11页）



帕伦克

在帕伦克你可以从丛林中收获食物和木头。行动2、3、4和5所对应的收获片会在准备阶段放置在游戏板上。行动区域2只有玉米收获片，在行区域3、4和5会有木头收获片覆盖在玉米收获片上。

当你使用这些收获行动的时候，从对应行动区域表面的收获片中选择一片获得，如果你获得了木头收获片，则执行对应的收获木头的行动，如果你获得了玉米收获片，则执行对应的收获玉米的行动。如果对应的区域已经没有收获片，则你不能执行该行动（除非你拥有等级2的农业科技，允许你在对应区域没有收获片的情况下执行收获行动）。



在行动3、4和5中，你只能先收获木头才能收获玉米。第一位执行该行动的玩家只能选择木头收获片。当一位玩家拿走木头收获片后，下一位玩家才能够选择玉米收获片。

你也可以通过焚烧森林的方法来收获玉米：在执行该行动时移除表面的一片木头收获片（放回收纳盒中）然后获得露出的玉米收获片，并获得对应数量的玉米。然后因为你的行为触怒了神明，选择一座神庙，下降1级你的神庙等级。（细节查阅第11页）

如果在执行行动时同时有木头和玉米收获片存在于该行动区域表面，你可以从他们中选择一片执行行动。

注：有些纪念碑会根据你的收获片使你获得胜利点数，所以获得收获片时将其放置在你面前并保留到游戏结束。（当你焚烧森林时不会获得木头收获片。）



捕鱼。获得3玉米（游戏中没有代表鱼的标记，所以使用玉米标记代表捕鱼时获得的食物。）这个行动区域没有对应的收获片，所以可以被一直执行。



获得1个玉米收获片并获得4个玉米。



获得1个玉米收获片并获得5个玉米，或者获得1个木头收获片并获得2个木头。



获得1个玉米收获片并获得7个玉米，或者获得1个木头收获片并获得3个木头。



获得1个玉米收获片并获得9个玉米，或者获得1个木头收获片并获得4个木头。



执行在帕伦克齿轮上的任意一个行动。（不需要支付执行较小数字行动时的额外玉米。）

示例：



红色玩家打算取出她的工人。为了执行更有价值的行动，她将在行动槽1的工人留下。她取出了行动槽3的工人，获得1个木头收获片并获得2个木头。她想要玉米，所以她执行行动槽4的行动，焚烧一片森林，然后收获7个玉米。然后她选择了一座神庙将她的标记下降了一个等级。

假设红色玩家想用同样两个工人在不触怒神明的情况下获得玉米。当行动槽3的工人拿走木头收获片后，会露出1个玉米收获片，这时便可以选择收获玉米。红色玩家可以花费1玉米让行动槽4的工人执行行动槽3的行动，然后收获5个玉米，并且不会触怒神明。

回合结束时，她比开始时多了4个玉米。
注：她必须在行动前支付玉米，所以她不能在手中没有玉米的情况下执行该行动。



亚斯奇兰

亚斯奇兰的山脉中蕴藏着大量有价值的物品：森林中的木材，采石场中的石材，金矿中的黄金，以及藏在瀑布下的水晶骷髅。当你执行行动时可以从银行获得这些物品。



获得1个木头。



获得1个石头和1个玉米。



获得1个黄金和2个玉米。



获得1个水晶骷髅。



获得1个黄金，1个石头和2个玉米。



执行在亚斯奇兰齿轮上的任意一个行动。（不需要支付执行较小数字行动时的额外玉米。）

正如在配件部分提到的，游戏中一共只有13个水晶骷髅，当第13个水晶骷髅被获取后，行动4不再有任何效果。但是木头，石头，和黄金都是无限的。如果这些资源的方块被用完，使用任意适合的东西代替。



蒂卡尔

蒂卡尔是科技和建筑发展的中心。这里的行动允许你建造建筑或者发展科技。发展所需的花费必须用木头，石头或者黄金支付。



提升1个等级的科技，花费对应数量的资源块。（见第7页。）



建造1个建筑并支付所需的花费。



提升1或2个等级的科技，（2个等级可以分配在同一科技轨道或者两个不同科技轨道）每次升级都要花费所需数量的资源块。



建造1或2个建筑，或者建造1个纪念碑，支付对应的花费。如果选择建造2个建筑，只能选择1个享受建筑学科技的效果。

（纪念碑永远不会享受建筑学科技的效果，见第12页。）

如果第一个建筑使你获得了新的建筑学科技等级，你可以使你的第二个建筑享受该科技（以及其他科技）的效果，但同时你的第一个建筑不能享受科技效果。如果第一个建筑使你获得资源，你可以用这些资源去建造第二个建筑。如果第一个建筑使你获得1个行动，则在建造第二个建筑之前执行该行动。



使两个不同神庙的等级各上升1，花费1个任意资源块。更多细节查阅神庙部分。



执行在蒂卡尔齿轮上的任意一个行动。（不需要支付执行较小数字行动时的额外玉米。）

示例：



黄色玩家想要花掉手里的木头，他打算取出蒂卡尔齿轮上的两个工人。他先执行行动3，提升2项科技到等级1，每项花费1木头。然后她执行行动4建造2个能够建造的建筑。当他结束时，她从时代1建筑叠中抽取两个建筑补充到建筑区。

注：黄色玩家可以发展一项科技2个等级，但是他会没有木头建造2个建筑。



乌斯马尔

乌斯马尔是商业中心。玩家在这里可以供奉神明，以及在市场里进行各种交易。

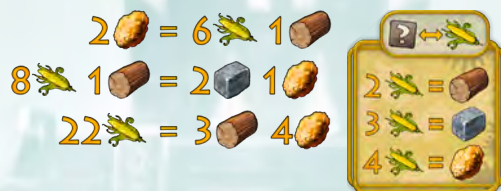


花费3个玉米，上升一座神庙的一个等级。更多细节查阅神庙部分（第10页）。



将玉米与资源进行交换，次数不限。交换比例在资源交换表中（在底部科技轨的旁边）。

一些关于交换的例子：



从银行获得一个对应你自己颜色的工人。当你已经有6个工人时，这个行动将对你失去效果。



建造1个建筑并且使用玉米支付建筑费用。除了用每个资源2玉米的花费代替了用资源块花费以外，这个行动与蒂卡尔齿轮上的建造行动大致相同。你必须用玉米支付全部的费用，不能使用任何资源块支付。

你不能用此行动建造纪念碑。

示例：



建造2个建筑中任意1个，都只需要支付4玉米。



执行帕伦克、亚斯奇兰、蒂卡尔或乌斯马尔齿轮上的任意一个行动，花费1个玉米。（外加选择的行动需要的花费）。不能选择奇琴伊察齿轮上的行动。



执行在乌斯马尔齿轮上的任意一个行动。（不需要支付执行较小数字行动时的额外玉米。但是如果选择行动5，你仍需支付1个玉米来再次选择行动。）



奇琴伊察

奇琴伊察是玛雅人的圣所，在这里供奉水晶骷髅可以得到神明的护佑。齿轮上每个行动区域都有一个可以放置水晶骷髅的位置，执行行动时你必须放置一个水晶骷髅在对应的椭圆形位置。你不能执行一个已经有玩家放置了水晶骷髅的行动。所以说，一局游戏中每个行动只能被执行一次。

当你执行行动时，放置一个水晶骷髅后立即获得对应奖励：

8 对应数字的胜利点数，



上升对应的神庙等级，



以及有时候可以选择任意资源块（木头，石头，或黄金）。

每个行动都会获得对应神明的护佑：



恰克——左侧的棕色神庙。



奎策尔夸托——中间的黄色神庙。



库库尔坎——右侧的绿色神庙。

示例：



红色玩家想要在奇琴伊察放置水晶骷髅。她将工人从行动槽7取出。她需要1个黄金来完成她的另一个计划，所以她花费1个玉米来执行行动6。她放置了一个水晶骷髅，然后获得8胜利点数，将绿色神庙等级上升1，然后她选择获得了一个黄金资源块。

像其他齿轮一样，奇琴伊察也拥有可以让玩家执行该齿轮上的任意行动，并且不需要额外支付玉米的行动——行动10。



起始玩家位置



起始玩家位置位于帕伦克和奇琴伊察之间，如果尚未被占据，则你可以当做一个行动槽放置你的工人。和正常放置一样，你花费对应放置工人数量和每个放置工人的行动槽上面的玉米。起始玩家位置的花费是0。

当你在此放置工人，会获得一些收益。这些收益中的三项都是在旋转日历的阶段获得的，第一项收益会在回合结束时立即获得：

获得累积的玉米

任何没有人占据这个位置的游戏轮，在结束时会在卓尔金历齿轮上放置1个玉米。如果你占据这里，你可以在你回合结束时立即拿走所有这样累积的玉米。（这意味着，你不能在你放置该工人的回合使用这些玉米，但是你可以用这些玉米在供给日喂养工人。）

以下的事情都会在本轮结束，旋转日历的时候发生：

拿回你的工人

你不需要在回合中将这个占据起始位置的工人取出，在本轮结束这个工人会自动回到手中。

注：这与被推下齿轮的工人相似，这是游戏中仅有的两种让工人自动回到手中的方法。

移动起始玩家标记

如果有人占据了位置，那么起始玩家标记一定会被转交。如果你已经拥有了起始玩家标记，那么将其转交给你左侧的玩家（这意味着你将成为末位玩家，直到有人再次选择这个行动）。否则你得到起始玩家标记，成为起始玩家直到有人再次选择这个行动。这是唯一让起始玩家标记移动的方式。

旋转日历

正常时每轮结束日历旋转1天，但是你可以选择让它前进两天。但是这个特权受到以下限制：

- 你不能在你的玩家板处于深色面的时候使用特权。当你使用特权时，你必须将玩家板翻至深色面。（如果你将一座神庙上升到了最高级，那么你可以将玩家板翻至浅色面。会在下一个部分「神庙」中提到。）
- 你不能使用特权将一个本不该被推下齿轮的工人推下。也就是说，你不能在有工人处于小齿轮的行动槽6以及奇琴伊察齿轮的行动槽9时使用特权。

即使你不能使用时间加速特权，你依然可以获得其他的收益。

使用特权并不能规避供给日的结算。如果在供给日的前一天使用特权，日历依然会旋转2天，但是在新的一轮结束后依然会结算供给日。

示例：



绿色玩家将一个工人放置在了起始玩家位置，现在是红色玩家的回合，她打算取出工人。如果她取出行动槽6的工人，绿色玩家就能够发动特权使日历旋转2天，（行动槽7的工人并不能阻止特权的使用，因为如果不将其取出会自然地推下齿轮。）红色玩家选择将行动槽6的工人留在行动槽上，来防止绿色玩家发动特权并将行动槽7上的工人取出，防止其被推下齿轮。

注：如果这是游戏的最后一轮，使用加速特权和获得起始玩家标记并不能给你带来任何收益。但是你可以获得积累的玉米来喂养工人。剩余的玉米会在游戏结束时换算成胜利点数。

神庙



三位神明都在游戏板上拥有自己的神庙，每座神庙有不同的高度。

神明图腾的形状所在层级是每座神庙的最高层，白色的拥有神明标记的是玩家起始

层。你可以通过以下方式上升神庙等级：

- 游戏开始时选择拥有神庙等级奖励的起始财富片。
- 在奇琴伊察供奉水晶骷髅头。
- 在乌斯马尔行动1花费3个玉米。
- 在蒂卡尔行动5花费1个资源块。
- 建造带有此类能力的建筑。
- 使用科技获得此能力。

如果你获得上升神庙的能力时你不能再次上升对应神庙，则该能力无任何效果。

注：乌斯马尔行动1可以使你上升1座神庙的1个等级。蒂卡尔行动5可以使你上升两个不同神庙的各1个等级。无论如何，你只有在支付花费后才能执行对应的行动（乌斯马尔花费3个玉米，蒂卡尔花费1个资源块）。两个行动

都不会让你花费额外资源上升额外等级。

每座神庙的最高层只能存在1位玩家。当有人到达最高层时，其他人不能再上升到最高层（除非最高层的玩家触怒神明，使该神庙等级下降）。其他的所有层都是可以共享的。

当你到达神庙最顶层时，你立即将玩家板翻至浅色面。这可以让你再次使用加速特权。（如果你的玩家板已经是浅色面向上，则无效果。）

触怒神明

一些行动会触怒神明，但是有时候你需要玉米而不得不这么做。当你触怒神明时，降低你的1级神庙等级（自行选择）。当你的一座神庙上的玩家标记已经位于最低等级时，你无法选择降低它的等级。

焚烧森林

执行帕伦克齿轮上的行动3、4和5时，你可以焚烧森林来弃置一个木头收获片，并获得它底下的玉米收获片。这会触怒神明，你必须降低你的1级神庙等级（自行选择）。如果你所有神庙上的玩家标记都位于最低等级时，你无法焚烧森林。

乞讨玉米

如果你在自己的回合开始时拥有2个或更少的玉米，你可以乞讨玉米，将玉米补充至3个。这也会触怒神明，你必须降低你的1级神庙等级（自行选择）。如果你所有的神庙指示物都位于最低等级时，你无法乞讨玉米。

极其罕见的情况：在你的回合开始时，如果你没有任何工人位于齿轮上，那么你必须放置工人。但是如果你没有足够的玉米用于放置工人，你必须乞讨玉米。然而你所有的神庙指示物都位于最低等级，这意味着你又不可能乞讨玉米。别担心！这种情况下，神

明将怜悯你，并允许你只放置1个工人。你将该工人放到一个所需花费最低的行动槽上，并将自己所有的玉米交还至银行。

建筑和纪念碑

当你建成一个建筑或纪念碑时，将它放在自己面前。

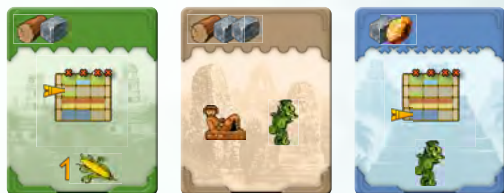
建筑

当你建成一个建筑时，你必须在自己的回合结束后抓取一个当前时代的新建筑来补充它。如果当前时代的所有建筑都已经抓完，保留对应的空位。

时代1结束时（游戏完成了前半段），所有玩家喂养完工人后，从剩余的建筑列移除所有时代1的建筑，并从时代2的建筑中抓取6个新建筑来补充建筑区。这些建筑将用于游戏的后半段。

有些建筑提供一个实时的、一次性的效果。其他的建筑，比如农场，每当你喂养工人时都会提供效果。

单次效果的建筑



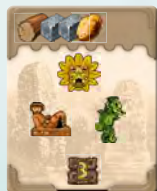
城市建筑

墓穴

神殿

当你建成一个以上建筑时，你立即获得建筑片上的所有效果。规则书的附录中解释了这些符号的含义。

示例：



当你建成该建筑时，你的每座神庙各立即上升1等级，并获得3胜利点。

农场

农场的收益会体现在你喂养工人的时候。



你的1名工人不需要供给玉米。

你的3名工人不需要供给玉米。

你的每个工人需要的玉米都减少1。如果你有两个这样的建筑，那么你的每个工人都需要玉米。

工人需求的玉米数量不会小于0。

示例：



当喂养工人时，绿色玩家只需要支付3个玉米。她的两个工人不需要玉米，其他工人只需要1个玉米。

纪念碑



纪念碑只会在游戏开始的时候被抽取。即使玩家建设纪念碑，也不会补充纪念碑区域。

纪念碑的效果只会在游戏结束时生效。所有纪念碑的效果都会会在纪念碑片上展示，附录中解释了纪念碑片上的符号代表的效果。

你可以建设多个纪念碑。

你只能通过蒂卡尔行动4的效果建造纪念碑。建筑学科技奖励不会对纪念碑生效。

科技

科技会让玩家从接下来游戏中的特定行动获得增益。

游戏中共有4条科技轨。每条科技轨都有1个初始等级，3个科技等级和1个奖励等级。如果你将一项科技上升到第3等级，则该项科

技已经到达最高等级。无论何时，当你再次升级该科技时，你将获得一次奖励。你可以多次获得这一奖励。这意味着如果行动允许你升级2次科技，你能获得2次这一奖励。见本规则书第7页『科技』和规则书第8和9页『蒂卡尔』。

一项科技只会影响特定的行动。科技轨的背景色对应着受影响行动的颜色。如果你的玩家标记位于更高等级的科技格内，你也会享受该科技轨所有较低等级的科技。

农业

无论何时，当你从丛林中收获玉米时，你将额外获得1玉米（对应着帕伦克齿轮的行动2,3,4或5，但不包括行动1）。

无论何时，当你从丛林中收获玉米时，你将额外获得2玉米（对应着帕伦克齿轮的行动2,3,4或5）。



当你执行帕伦克齿轮上的行动时，如果你无法看到任何玉米收获片（它们被木头收获片覆盖，或者已经没有玉米收获片存在），你仍然可以执行对应的行动来获得玉米（但不会获得玉米收获片）。

立即上升任意一座神庙1个等级（自行选择）。

无论何时，当你执行钓鱼行动（即帕伦克齿轮上的行动1）时，你将额外获得1玉米。

注：因为科技增益是累加计算的，当一位玩家将农业科技提升至第3等级后，从丛林收获玉米时，他（或她）将额外获得3玉米。即使执行行动的行動区域上已经没有玉米收获片，他（或她）依然可以进行收获。同时，当执行钓鱼行动时，他（或她）也能额外获得1玉米。

资源提炼

无论何时，当你从亚斯奇兰齿轮（行动1）或帕伦克齿轮（行动3,4或5）上获得木头时，你将额外获得1木头。

无论何时，当你从亚斯奇兰齿轮（行动3或5）上获得黄金时，你将额外获得1黄金。



无论何时，当你从亚斯奇兰齿轮（行动2或5）上获得石头时，你将额外获得1石头。

立即获得2资源（自行选择）。

注：仅当你获得一个资源时，你才能额外获得同类型资源。这意味着当你从帕伦克齿轮或执行亚斯奇兰齿轮的行动2来获得玉米时，你无法免费获得1木头。

注：以上科技仅适用于亚斯奇兰和帕伦克齿轮。当你因为其他方式获得资源时，你不会额外获得资源。（其他方式例如：从建筑，神庙奖励，奇琴伊察齿轮行动或市场转换获得资源。）

建筑学

无论何时，当你建成一个建筑（蒂卡尔齿轮上的行动2或4，乌斯马尔齿轮的行动4）时，你额外获得1玉米。

当你建造一个建筑（蒂卡尔齿轮上的行动2或4）时，你可以少支付本应花费的1资源（自行选择）。当你建造一个建筑（乌斯马尔齿轮上的行动4）时，你可以少支付2玉米。



无论何时，当你建成一个建筑（蒂卡尔齿轮上的行动2或4，乌斯马尔齿轮上的行动4）时，你获得2胜利点。

立即获得3胜利点。

注：当执行蒂卡尔齿轮上的行动4时，以上科技等级仅适用于一个建筑。另一个建筑（如果你选择建成它的话）必须支付所需的全部资源，也不会让你获得任何玉米或胜利点数。以上科技不适用于纪念碑的建造。

神学

在奇琴伊察齿轮上，当你取出工人时，你可以选择执行该工人所在行动槽后1个行动槽的行动。你不会因此额外支付玉米。当工人所执行的是取出工人后一个行动槽的行动时将水晶骷髅放置在实际执行的行动区域上（取出工人位置后一格）。

无论何时，当你从亚斯奇兰齿轮的行动4获得一个水晶骷髅时，你将额外获得1个水晶骷髅。（注：这不适用于你通过其他方式获得的水晶骷髅）



在执行奇琴伊察齿轮上的某个行动后，你可以立即支付1任意资源来上升任意一座神庙1个等级（自行选择）。如果你从奇琴伊察齿轮的行动中获得了资源，它们也是可以用于支付的。

立即从银行拿取1个水晶骷髅。

供给日

替换建筑区



在供给日的游戏轮你必须喂养你的工人。一局游戏中共包含4个供给日。

卓尔金历的4个轮齿上被贴纸标记为供给日。当箭头指向供给日标记的轮齿时（或占据起始玩家位置的玩家使用特权跳过供给日时）这一新的游戏轮将成为供给日。卓尔金历齿轮上的数字将告诉你到下个供给日还有多少天。

注：尽管游戏开始时箭头指向供给日，但游戏的第一轮不是供给日。这个轮齿代表的是齿轮旋转一周后最后一个供给日。

供给日和正常游戏轮一样，除了在所有玩家回合结束后（旋转卓尔金历齿轮之前），必须执行下列行动（请参考玩家板）：

喂养工人



你必须为每个你拥有的工人支付2玉米来喂养他们，包括在你面前的工人和在齿轮上的工人。只有在银行中的工人不需要你为其支付玉米。

你必须尽你所能喂养你的工人。如果你不能负担全部工人的玉米花费，每个不能负担其玉米的工人会使你失去3胜利点。

你不能只支付工人一半消耗的玉米。举个例子，如果你有3个工人和5个玉米，你必须支付4个玉米来喂养2个工人。你不能喂养第三个工人，所以必须保留1个玉米然后失去3胜利点。胜利点可以是负数。

『农场』建筑可以使你少支付玉米给你的工人。关于细节请查阅第11页。



在游戏中期，所有在建筑区的建筑从时代1替换为时代2。

在第二个供给日，喂养工人过后，移除游戏板上建筑区所有时代1的建筑，然后抽取6片时代2建筑，放置到建筑区。纪念碑不受此影响。已经建成的建筑不受此影响。

获得赏赐



所有玩家喂养工人后，神明会赐予虔诚的信徒奖励。奖励

类型取决于供给日处于时代中期或者时代结束。

时代中期奖励



棕黄色标记的供给日出现在时代的中点，发生在整局游戏的四分之一和四分之三。玩家将获得资源和水晶骷髅的奖励。

你获得的奖励取决于你的神庙等级。每座神庙在你对应等级给予你的奖励都是不一样的。以及你会获得比你神庙等级低的部分显示的所有奖励。

注：如果银行中没有足够的水晶骷髅供给所有获得水晶骷髅奖励的玩家，则没有玩家将获得水晶骷髅。

示例：



红色玩家获得1个石头，2个木头和1个水晶骷髅。蓝色玩家获得2个石头和两个木头。黄色玩家获得2个石头。

时代结束奖励



蓝绿色标记的供给日出现在时代的结束，发生在整局游戏的中点和最后。玩家将获得胜利点数奖励。

• 你将获得每座神庙你当前等级的胜利点数。如果你处于最底层，那么你将失去胜利点数。胜利点数可以是负数。

• 每座神庙等级最高的玩家获得额外的胜利点数奖励。每座神庙上方的数字即为奖励点数。左侧偏低的数字是时代1结束时的奖励点数。右侧偏高的数字是整局游戏结束时的奖励。如果有多位玩家并列为最高等级，那么所有玩家获得奖励点数的一半。

示例：如果上一个示例发生在时代1结束，那么玩家将获得以下奖励：

红色玩家：16胜利点数（通过神庙等级获得2+0+9，因为在绿色神庙最高，获得4点奖励，在黄色神庙并列最高平分到1点奖励）。

蓝色玩家：15胜利点数（通过神庙等级获得6+0+5，在棕色神庙并列最高平分到3点奖励，在黄色神庙并列最高平分到1点奖励）。

黄色玩家：7胜利点数（通过神庙等级获得6+0-3，在棕色神庙并列最高平分到3点奖励，在黄色神庙并列最高平分到1点奖励）。

如果上一个示例发生在时代2结束，那么玩家将获得以下奖励：

红色玩家：18胜利点数（通过神庙等级获得2+0+9，因为在绿色神庙最高，获得4点奖励，在黄色神庙并列最高平分到3点奖励）。

蓝色玩家：15胜利点数（通过神庙等级获得6+0+5，在棕色神庙并列最高平分到1点奖励，在黄色神庙并列最高平分到3点奖励）。

黄色玩家：7胜利点数（通过神庙等级获得6+0-3，在棕色神庙并列最高平分到1点奖励，在黄色神庙并列最高平分到3点奖励）。

游戏结束

最终计分

第4个供给日过后，游戏结束。卓尔金历齿轮将刚好旋转一周。所有玩家将自己的物品转化成胜利点数，并根据纪念碑结算胜利点数。然后，胜利点数最高者获得胜利。

如果出现平局，齿轮上遗留工人最多的玩家获胜。如果仍出现平局，打平的玩家共享胜利。

注：严格来说，卓尔金历齿轮会在时代2计分和最终计分后前进1天，这可能将一些工人挤出齿轮，从而影响平局玩家的判定。

每位玩家根据以下步骤计算自己的最终胜利点：

1. 根据市场的转换比例将自己的所有资源都转换成玉米。
2. 每个玉米让你获得1/4胜利点。
3. 你未使用的每个水晶骷髅让你获得3胜利点。
4. 你根据自己的纪念碑获得对应的胜利点数。



游戏轮详细概述

1. **玩家回合。**从起始玩家开始，所有人按照顺时针顺序依次进行自己的回合。你的回合流程如下：
 - a. 乞讨玉米：如果你拥有2玉米或者更少，你可以补充至3玉米。但这会触怒神明。
 - b. 你必须从以下两个选项选择一个执行：
 - I. 放置任意数量的工人。每个工人总是放到一个齿轮未被占据的最低数字格上。放置工人所需的总玉米数取决于：
 1. 放置工人的总数。（参考玩家提示版）
 2. 放置工人时所对应的行动槽。
 - II. 或者取出任意数量的工人，一个接一个的取出。每取出一个工人，你都将执行以下行动：
 1. 执行被取出工人所在行动槽的行动。
 2. 或者执行数字低于被取出工人所在行动槽的行动，数字每差1就需要支付1玉米。
 3. 或者什么也不做。
 - c. 如果建成了任何建筑，拿取对应时代的新建筑来补充空置的建筑区。
 - d. 如果你将一个工人放到起始玩家位置上，获得卓尔金历齿轮上累积的所有玉米。
2. **喂养工人和获得奖励。**游戏轮的这一阶段仅发生在供给日。
 - a. 你必须为你拥有的每个工人支付2玉米。如果你无法支付，每有1个你无法为其支付玉米的工人就会让你失去3胜利点数。
 - b. 如果是时代1结束的供给日，从游戏版图上移除所有的建筑，并使用时代2的建筑补充替换。
 - c. 所有玩家将根据神庙的情况获得奖励。每座神庙的奖励是单独结算的。
 - I. 时代中期（对应着棕橙色相间贴纸的供给日），玩家获得每座神庙左侧标示的资源或水晶骷髅。你将获得自己指示物当前神庙等级及以下的奖励。
 - II. 时代结束（对应着蓝绿色相间贴纸的供给日），玩家将获得胜利点数。
 1. 你获得每座神庙当前神庙等级所标示的胜利点数，但不能获得该等级之下的层数标示的胜利点数。
 2. 每座神庙的神庙等级最高的玩家将获得胜利点数奖励，见神庙顶部。左侧位置偏低的数字对应着时代1的奖励，右侧位置较高的数字对应着时代2的奖励。如果多位玩家的等级并列最高，他们都将获得一半的胜利点数奖励。
3. **旋转卓尔金历齿轮：**
 - a. 如果起始玩家格上没有工人，请按照以下流程结算：
 - I. 将1玉米放到卓尔金历齿轮的当前轮齿上。
 - II. 将卓尔金历齿轮前进1天。被齿轮挤下的所有工人都将返还至拥有者手中。
 - b. 如果起始玩家格上有工人，请按照以下流程结算：
 - I. 从起始玩家位置拿回你的工人。
 - II. 从其他玩家手中接过起始玩家标记，或者将起始玩家标记传递给左手位玩家（如果你已拥有该标记）。
 - III. 前进卓尔金历齿轮1天。如果你的玩家板是浅色一面朝上，你可以前进卓尔金历齿轮2天（而不是1天），但前提是这不会导致本不应该掉下齿轮的工人被挤下。如果你使用了前进2天的效果，将你的玩家板翻转至深色一面朝上。被齿轮挤下的所有工人都将返还至拥有者手中。

示例：前2个游戏轮

第1个游戏轮，绿色玩家是起始玩家。她计划在本回合将两个工人分别放到蒂卡尔齿轮和亚斯奇兰齿轮的行动槽0上，并在自己的下个回合取出它们。但是，她发现自己将第三个工人放到帕伦克齿轮的行动槽0上只需要再支付2玉米，而下个回合取出它时会获得3玉米。所以她决定本回合放置3个工人（位于不同齿轮的行动槽0上），并支付3玉米。

然后是蓝色玩家的回合。他将两个工人分别放到帕伦克齿轮的行动槽1和2上，并为此支付4玉米。他仍想将自己的第三个工人放到帕伦克齿轮上，但苦于没有足够的玉米。所以只放置了两个工人。轮到红色玩家的回合了，她将自己的两个工人分别放到亚斯奇兰齿轮的行动槽1和2上，第三个工人放到蒂卡尔齿轮的行动槽1上。她总计支付7玉米。最后，黄色玩家将自己的一个工人放到蒂卡尔齿轮的行动槽2上，另一个工人放到起始玩家格上。他总计支付3玉米。

第1个游戏轮结束，黄色玩家获得起始玩家标记，他可以选择卓尔金历齿轮是前进1天还是2天。他只有一个工人位于齿轮上，所以他决定只前进1天。

黄色玩家成为新的起始玩家。他将自己的两个工人放到帕伦克齿轮的行动槽0和4上，并支付5玉米。绿色玩家所有的可用工人都位于齿轮上，所以她不得不取出它们，但她决定只取出其中两个。首先，是位于亚斯奇兰齿轮行动槽1上的，她因此获得1木头。然后，是位于蒂卡尔齿轮行动槽1上的，她的农业科技因此前进1格。现在，如果她还想要取出帕伦克齿轮上的工人，她将获得3玉米。但是既然她决定将农业科技前进1格，就有必要充分利用它，因此她将那个工人留至下个回合。

蓝色玩家决定不取出工人，而是将自己的最后一个工人免费放到蒂卡尔齿轮的行动槽0上。红色玩家不得不取出她的一些工人，她决定取出亚斯奇兰齿轮行动槽3上的工人，并因此获得1黄金和2玉米。

第2个游戏轮结束，由于没有玩家将工人放到起始玩家格上，所以将1个玉米标记放到卓尔金历齿轮的轮齿上。



游戏设计师：

Daniele Tascini & Simone Luciani

美术设计：Milan Vavroň

中文美术：企鹅&小黑

中文汉化：企鹅&荷蛋

中文校对：企鹅&天凌&小风&熊童子



中文发行商



台湾独家代理



© Czech Games Edition,
October 2012

www.CzechGames.com

起始财富片和建筑效果

6 获得6个玉米。

不需要支付任何资源，农业科技提升1个等级。

棕色神庙等级上升1。



2 获得2个木头。

不需要支付任何资源，资源提炼科技提升1个等级。

黄色神庙等级上升1。

你的一个工人不需要供给玉米。

获得1个石头。

不需要支付任何资源，建筑学科技提升1个等级。

绿色神庙等级上升1。

获得1个石头。

不需要支付任何资源，神学科技提升1个等级。

自行选择一座神庙上升1神庙等级。



获得1个水晶骷髅。

不需要支付任何资源，自行选择一项科技提升1个等级。

你可以建造一个建筑（如同你执行蒂卡尔齿轮上的行动2）。

你的每个工人需要的玉米减少1。如果你有两个这样的建筑，那么你的每个工人都不要玉米。

获得2个胜利点数。

不需要支付任何资源，任意一项科技提升2个等级或者任意两项科技各提升1个等级。

你可以进行市场交易（如同你执行乌斯马尔齿轮上的行动2）。

获得1个工人（从银行拿取并放到自己面前）。

不需要支付任何资源，任意一项科技提升2个等级或者任意两项科技各提升1个等级。

支付1玉米并立即执行任意一个位于帕伦克、亚斯奇兰、蒂卡尔或乌斯马尔齿轮上的行动。

纪念碑效果



你建成的每个墓穴（灰色边框）或纪念碑让你获得4胜利点数。（包括本纪念碑）



你建成的每个城市建筑（绿色边框）或纪念碑让你获得4胜利点数。（包括本纪念碑）



你建成的每个神庙建筑（蓝色边框）或纪念碑让你获得4点。（包括本纪念碑）



你建成的每个建筑和纪念碑都会让你获得2胜利点数。



你根据自己拥有的工人数量获得对应的胜利点数：3个工人0胜利点，4个工人6胜利点数，5个工人12胜利点数，6个工人18胜利点数。（拥有的工人不包括位于银行中的那些）



选择一座神庙。计算你该神庙的指示物距离其初始格多少层，每层让你获得3胜利点数。（如图所示你将获得12胜利点数）



游戏中，每个建成的纪念碑（忽略是谁建成的）让你获得对应的胜利点数。（包括本纪念碑）2人游戏每个纪念碑6胜利点数，3人游戏每个纪念碑5胜利点数，4人游戏每个纪念碑4胜利点数。



你拥有的科技的每个等级让你获得3胜利点数。（指示物位于初始格的科技计作0等级。）



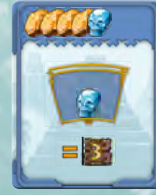
你根据自己每座神庙的当前等级获得对应的胜利点数。（如同计算游戏结束后神庙的胜利点数，但不计算获得神庙的额外胜利点数）



你拿到的每个玉米收获片让你获得4胜利点数。



你根据自己提升至第3等级的科技数量获得对应的胜利点数：1项科技9胜利点数，2项科技20胜利点数，3项或4项科技33胜利点数。



奇琴伊察齿轮上的每个水晶骷髅让你获得3胜利点数。（忽略是谁放置的）